

Spielenachmittag der SeHT-Lu-Vorderpfalz beim VfSK Oppau

Am Sonntag den 5. Oktober war es wieder soweit. Die SeHT-Vereinigung Ludwigshafen und Vorderpfalz traf sich wieder zum Spielenachmittag beim VfSK Ludwigshafen-Oppau. Wolfgang Fuchs-Lambrix hatte uns wieder einen freien Sonntagnachmittag organisiert.

Das Wetter war einerseits typisch für den Oktober: Sonne und Wolken wechselten sich ab (das sprichwörtliche „heiter bis wolzig“), und man brauchte eine Jacke. Auch Nieselregen schlich sich ein. Andererseits war es nach den heißen Sommerwochen durchaus angenehm (auch wenn

dieser Sommer nicht so extrem war wie der von 2024).

Das Organisationsteam war bereits gegen 12:30 anwesend. Trotz der kühlen Brise konnten wir im Freien die Spiele aufbauen, und es uns unter dem Pavillon gemütlich machen. Kuchenspenden waren reichlich vorhanden, und Heidi hatte auch wieder Infomaterial ausgelegt.

Folgende sportliche Spiele boten wir wieder an:

Mölkky, Diabolo, Boule (auch genannt Petanque, die Stammsportart in Wolfgangs VfSK), Slackline und Sackloch (Cornhole). Manche der Kinder und Jugendlichen zogen lieber Fußball vor. Dies ist auf dem VfSK-Gelände auch möglich.

Helmut Huber kümmerte sich um die Bilder, oder besser gesagt: Um eine Bildergeschichte über die spieltechnischen physikalischen Abläufe bei Boule und Mölkky:



Bei Mölkky wird ein Wurfholz auf eine Gruppe von von Spielhölzern geworfen, mit den Nummern 1 -12. Die Hölzer die umfallen und ganz den Boden berühren, werden zusammengezählt. Wer als erster genau auf 50 Punkte kommt, gewinnt. Wer darüber kommt, fällt auf 25 Punkte zurück.



Die umgeworfenen Hölzer werden an der Stelle, wo sie gelandet waren, wieder aufgestellt. Dadurch stehen sie immer weiter auseinander. Die Mitspieler müssen ihre Wurfstrategie anpassen – eingedenk auch des unberechenbaren Flug- und Landeverhaltens des Wurfholzes (das sich vielleicht mit einem American-Football-Ei vergleichen lässt).





Bei Boule gibt es sechs große metallene Kugeln, und eine kleine hölzerne (und farblich hervorstechende) Kugel genannt Cochonnet, auf deutsch „Schweinchen“ oder „Wutz“. Dann bekommen entweder zwei Spieler je drei Kugeln, oder drei Spieler zwei. Dies sind dann die Teams. Ziel ist es, mit seiner Kugel möglichst nahe an die Wutz zu kommen. Andere Kugeln wegschießen ist erlaubt. Für jeder Kugel, die der Wutz am nächsten ist, gibt es einen Punkt. Ein Team kann mehrere Punkte bekommen, falls ihre Kugeln alle näher sind als die gegnerischen Kugeln. Gewonnen hat das Team das als erstes 13 Punkte erreicht.



Gegen halb 5 dann kam der Nieselregen, und so beschlossen wir, die Veranstaltung langsam ausklingen zu lassen.

Danke an das Organisationsteam: Wolfgang, der uns wieder den Austragungsort vermittelt hat, Helmut für Actionbilder, und Heidi für die Gesamtorganisation. Bis zum nächsten Spielenachmittag!

Christian Damian